



**UPAYA MENGURANGI DAMPAK NEGATIF *VIDEO GAMES*  
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA  
SISWA KELAS VIII A SMP N 2 PATI TAHUN  
2012/2013**

**Oleh  
FAUZI AMIRUDDIN  
NIM 200931066**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2013**





**UPAYA MENGURANGI DAMPAK NEGATIF *VIDEO GAMES*  
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA  
SISWA KELAS VIII A SMP N 2 PATI TAHUN  
2012/2013**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memparoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
FAUZI AMIRUDDIN  
NIM 200931066**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2013**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Sesungguhnya di samping kesukaran ada kemudahan. Apabila engkau telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan, maka bersusah payahlah mengerjakan yang lain dan kepada Tuhanmu berharaplah”

(QS. Al Insyirah : 6-8)

### Persembahan:

Ku persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayahanda Alm. Sudomo dan Ibunda Sri Sunarni tercinta.

2. Kakakku Dwi Purnomo dan Adikku Nurul

Rahmawati tersayang.

**YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

Kampus UMK Gondangmanis Bae Kudus PO. Box 53 Phone/Fax.0291-438229

---

**KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd**

NIP : 195606191985031002

Jabatan : Pembimbing I

Nama : **Drs. H. Sucipto, M.Pd, Kons.**

NIS : 061071130200010015

Jabatan : Pembimbing II

Menerangkan bahwa

Nama : Fauzi Amiruddin

NIM : 2009-31-006

Program studi : Bimbingan dan Konseling

Telah menyelesaikan bimbingan skripsi dengan judul:

**UPAYA MENGURANGI DAMPAK NEGATIF *VIDEO GAMES* MELALUI  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII A SMP N  
2 PATI TAHUN PELAJARAN 2012/2013.**

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagai syarat untuk mengajukan permohonan ujian terakhir.

Pembimbing II

Kudus, September 2013  
Pembimbing I

**Drs. H. Sucipto, M.Pd, Kons.**  
**NIS. 061071130200010015**

**Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd**  
**NIP. 195606191985031002**

**PENGESAHAN**

Skripsi oleh Fauzi Amiruddin NIM 200931066 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 september 2013 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, 18 september 2013

Dewan Penguji

**Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd**  
**NIP. 195606191985031002**

Ketua

**Drs. Sucipto, M.Pd, Kons**  
**NIS. 061071130200010015**

Anggota

**Drs. Masturi, MM**  
**NIS. 0610713020001001**

Anggota



**Dr. Sukiman, M.Pd**  
**NIP. 195712071983031001**

Anggota

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muria Kudus

**Dr. Slamet Utomo, M.Pd.**  
**NIP. 196212191987031001**

### **PRAKATA**

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah serta Inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “upaya mengurangi dampak negatif *video games* melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati N Tahun Pelajaran 2012/2013” dengan lancar. Skripsi ini disusun guna menyelesaikan studi strata 1 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Muria Kudus.

Berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Untuk itu pada kesempatan yang berbahagia ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMK yang telah membimbing dan memberi masukan atas terselesainya skripsi ini.
2. Dra. Sumarwiyah, M.Pd, Kons, Kaprodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muria Kudus yang senantiasa dengan penuh kesabaran membimbing dan memberi masukan atas terselesainya skripsi ini.
3. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, Dosen pembimbing I yang senantiasa dengan penuh kesabaran membimbing dan memberi masukan atas terselesaiannya skripsi ini.
4. Drs. H. Sucipto, M.Pd, Kons, Dosen pembimbing II dalam penulisan skripsi ini yang senantiasa memberikan semangat dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran sampai terselesaiannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
6. Agung Purdianto, S.Sos., M.M, selaku Kepala Sekolah SMP N 2 Pati yang telah memberikan izin penelitian.
7. Ibu Sri Sumartini, S.Psi, Guru pembimbing yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan masukan atas penulisan skripsi ini.



Penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya untuk pengembangan pada masa yang akan datang dalam dunia pendidikan.

Pati, September 2013

Penulis

The logo of Universitas Muria Kudus is a shield-shaped emblem. It features a yellow background with a purple and red floral or flame-like design in the center. The text "UNIVERSITAS MURIA KUDUS" is written in a semi-circle at the top. The word "ABSTRACT" is centered over the logo.

### ABSTRACT

Amiruddin, Fauzi. 2013. *Efforts to Reduce the Negative Impact of Video Games Through Group Tutoring Services Students In A Class VIII SMP N 2 Pati in the Academic Year 2012/2013*. Skripsi. Guidance and Counseling Program at the University of Muria Kudus. Advisor: (1) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd., (2) Drs. H. Sucipto, M.Pd, Kons.

Keywords: *Negative Impact of Video Games; Guidance Group.*

The research was motivated by the negative impact of video games experienced on eighth grade students of SMP country 2 Starch A disturbing teaching and learning in schools. Based on interviews and observations researcher with the counselor at the school on the 25th April 2013 there were 8 students who are negatively impacted by video games. Initial conditions prior to each activity group counseling class VIII A SMP N 2 Starch negatively impacted video games among others 1. students often play video games, 2. lack of motivation to study in

school, 3. lack of interaction with friends, 4. easily discouraged student achievement at the school in competition. Therefore researchers conducted group counseling services to reduce the negative impact of video games. Issues that will be examined: Based on the background of the above problems, the formulation of the problem taken in this study are as follows: How do group counseling services can reduce the negative effects of video games in class VIII A SMP N 2 Pati in the Academic Year 2012/2013. The purpose of this study is: Based on the above formulation of the problem, the purpose of the action research guidance and counseling as follows: 1. To describe mitigate the negative impact of video games to class VIII A SMP N 2 Pati in the Academic Year 2012/2013 before and after the service Guidance Group. 2. Reducing the negative impact of video games to class VIII A SMP N 2 Pati in the Academic Year 2012/2013 Guidance Group after the given service.

Usefulness of this research are: 1. Theoretical results of usability guidance services group is expected to develop a theory of group counseling in reducing the negative effects of video games on students. 2. Practical Uses: a. For students, the students know the disadvantages of playing video games excessively so ignore the day-to-day activities, and the student is able to control his desire to play video games so as not to become addicted to utilize group dynamics through group counseling services. b. For School Counselors, can be useful to help students to avoid the negative impact video games through the application of group counseling services. c. For the principal, gave an overview of the behavior of students who frequently play video games, providing benefits for teachers in addressing student behavior that likes to play video games, and provide empirical information about how to overcome them in the form of a guidance and counseling program. For researchers, gain knowledge and insight for researchers on how to mitigate the negative impact of video games through group counseling. The research hypothesis is: "Service group counseling can reduce the negative impact of video games in class VIII A 2 Starch junior school year 2012/2013."

The subjects were students of SMP N 2 Starch class VIII A total of 8 people consisting of 6 male students and 2 female students who use their time for activities to play video games. The source obtained from interviews with researchers counselor at the school, so researchers need to reduce the negative impact of video games through group tutoring services for students to be motivated in the learning process in schools. Research variables: Variables The independent variable is a variable whose existence can affect the dependent variable. The independent variable in this study is a group counseling services (X). Dependent Variable The dependent variable is the variable whose existence depends on the independent variable. The dependent variable in this study is to reduce the negative impact of video games (Y). Principal method of data

collection methods of observation, methods of supporting the interview. Research done 2 cycles, each cycle 3 meeting to discuss the material with time-45 minutes.

Based on the observation before action group counseling class VIII A, amounting to 8 people experiencing negative effects video games is high on the negative aspects of reducing the impact of video games and less in the category with an average score of 33%. Once given guidance services group in cycle I. Aspect of reducing the negative impact of video games increased to medium category with an average score of 57% an increase of 24%. While in the second cycle reduces the negative impact on aspects of video games increased to very good category with the acquisition of an average score of 85% an increase of 28%. This shows a group guidance services can reduce the negative impact of video games in class VIII A SMP N 2 Pati in the Academic Year 2012/2013.

Results of that study concluded group counseling services can reduce the negative impact of video games in class VIII A SMP N 2 Pati in the Academic Year 2012/2013. Looking at the findings in the field, researchers advise 1. For principals, to coordinate activities such as group counseling learning activities and exercises that are integrated into one unified, harmonious, and dynamic. 2. For counselors, should give more attention to mentoring and video games negative impact on students in learning activities at school, one way to conduct group counseling services. 3. For students who have a habit of playing video games is expected to reduce these habits and to set the time between playing video games with learning so that teaching and learning in schools is not compromised. 4. For studies teachers should give more attention to student mentoring and experiencing the negative impact that video games can be motivated to follow the teaching and learning in schools. 5. For parents expected the parents / guardians of the students to pay more attention to their children in learning activities in order to learn well so it is not disturbed in the process of teaching and learning in schools. 6. For further research is expected to develop and implement existing research using variables of different counseling programs to reduce the negative effects of video games on students in learning activities at school.



## **ABSTRAK**

Amiruddin, Fauzi. 2013. *Upaya Mengurangi Dampak Negatif Video Games Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: (i) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd., (ii) Drs. H. Sucipto, M.Pd, Kons.

Kata Kunci: *Dampak Negatif Video Games; Bimbingan Kelompok.*



Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya dampak negatif *video games* yang dialami pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Pati yang mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan konselor di sekolah tersebut pada tanggal 25 april 2013 ada 8 siswa yang mengalami dampak negatif *video games*. Kondisi awal sebelum diadakan kegiatan bimbingan kelompok siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati mengalami dampak negatif *video games* antara lain 1. siswa sering bermain *video games*, 2. kurangnya motivasi belajar siswa di sekolah, 3. kurangnya interaksi dengan teman, 4. siswa mudah putus asa dalam persaingan prestasi di sekolah. Oleh karena itu peneliti melaksanakan layanan bimbingan kelompok untuk mengurangi dampak negatif *video games*. Permasalahan yang akan diteliti: Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana layanan bimbingan kelompok dapat mengurangi dampak negatif dari *video games* pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013. Tujuan penelitian ini adalah: Berdasarkan dari rumusan masalah di atas tersebut, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling sebagai berikut: 1. Untuk mendiskripsikan mengurangi dampak negatif *video games* terhadap siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013 sebelum dan sesudah diberikan layanan Bimbingan Kelompok. 2. Mengurangi dampak negatif *video games* terhadap siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013 sesudah diberikan layanan Bimbingan Kelompok.

Kegunaan penelitian ini adalah: 1. Kegunaan Teoritis Hasil dari layanan bimbingan kelompok ini diharapkan bisa mengembangkan teori bimbingan kelompok dalam mengurangi dampak negatif dari *video games* terhadap siswa. 2. Kegunaan Praktis : a. Bagi Siswa, siswa mengetahui kerugian dari bermain *video games* yang berlebihan sehingga mengabaikan aktivitas sehari-hari, serta siswa mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain *video games* agar tidak menjadi kecanduan dengan memanfaatkan dinamika kelompok melalui layanan bimbingan kelompok. b. Bagi Konselor Sekolah, dapat bermanfaat untuk membantu siswa agar terhindar dari dampak negatif *video games* melalui penerapan layanan bimbingan kelompok. c. Bagi Kepala Sekolah, memberikan gambaran umum perilaku siswa yang sering bermain *video games*, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku siswa yang gemar bermain *video games*, dan memberikan informasi secara empiris tentang cara-cara penanggulangannya dalam bentuk sebuah program bimbingan dan konseling. Bagi Peneliti, memperoleh pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai bagaimana cara mengurangi dampak negatif *video games* melalui bimbingan kelompok. Hipotesis Penelitian ini adalah: “Layanan bimbingan kelompok dapat

mengurangi dampak negatif *video games* pada siswa kelas VIII A SMP 2 Pati tahun pelajaran 2012/2013.”

Subyek penelitian ini adalah siswa SMP N 2 Pati kelas VIII A berjumlah 8 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan yang menggunakan waktunya untuk aktivitas bermain *video games*. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan konselor di sekolah tersebut, jadi peneliti perlu mengurangi dampak negatif *video games* melalui layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat termotivasi dalam proses belajar di sekolah. Variabel penelitian: Variabel Bebas Variabel bebas merupakan variabel yang keberadaannya dapat mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok (X). Variabel Terikat Variabel terikat merupakan variabel yang keberadaannya tergantung pada variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah mengurangi dampak negatif *video games* (Y). Metode pengumpulan data metode pokok observasi, metode pendukung yaitu wawancara. Penelitian dilakukan 2 siklus, setiap siklus 3 pertemuan membahas 3 materi dengan alokasi waktu 45 menit.

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan bimbingan kelompok siswa kelas VIII A yang berjumlah 8 orang mengalami dampak negatif *video games* tergolong tinggi pada aspek mengurangi dampak negatif *video games* dan masuk dalam kategori kurang dengan skor rata-rata 33%. Setelah diberi layanan bimbingan kelompok pada siklus I. Aspek mengurangi dampak negatif *video games* meningkat menjadi kategori sedang dengan skor rata-rata 57% terjadi peningkatan sebesar 24%. Sedangkan pada siklus II pada aspek mengurangi dampak negatif *video games* meningkat menjadi kategori sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 85% terjadi peningkatan sebesar 28%. Hal ini menunjukkan layanan bimbingan kelompok dapat mengurangi dampak negatif *video games* pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013.

Hasil penelitian tersebut disimpulkan layanan bimbingan kelompok dapat mengurangi dampak negatif *video games* pada siswa kelas VIII A SMP N 2 Pati Tahun Pelajaran 2012/2013. Melihat temuan di lapangan, peneliti memberikan saran kepada 1. Bagi kepala sekolah, untuk mengkoordinasi kegiatan bimbingan kelompok seperti kegiatan pembelajaran dan latihan sehingga menjadi satu kesatuan yang terpadu, harmonis, dan dinamis. 2. Bagi konselor, hendaknya memberikan pendampingan dan lebih memperhatikan dampak negatif *video games* pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, salah satu caranya dengan mengadakan layanan bimbingan kelompok. 3. Bagi siswa yang mempunyai kebiasaan bermain *video games* diharapkan dapat mengurangi kebiasaannya tersebut dan dapat mengatur waktu antara bermain *video games* dengan belajar agar kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak terganggu. 4. Bagi guru bidang studi hendaknya memberikan pendampingan dan lebih



memperhatikan siswa yang mengalami dampak negatif *video games* agar dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. 5. Bagi orang tua diharapkan orang tua/wali murid untuk lebih memperhatikan anak-anaknya dalam kegiatan belajar agar dapat belajar dengan baik sehingga tidak terganggu dalam proses belajar mengajar di sekolah. 6. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan melaksanakan penelitian yang sudah ada dengan menggunakan variabel program bimbingan konseling yang berbeda untuk mengurangi dampak negatif *video games* pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LOGO</b> .....	<b>ii</b>
<b>JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK (Bahasa Indonesia)</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.6 Definisi Oprasional .....	7
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Pengertian <i>Video Games</i> .....	9
2.1.1 Tujuan <i>Video Games</i> .....	10
2.1.2 Ciri-Ciri Anak Yang Ketagihan Bermain <i>Video Games</i> .....	11

2.1.3 Faktor Penyebab Anak Mengalami Dampak Negatif <i>Video Games</i> .....	12
2.1.4 Dampak Positif <i>Video Games</i> .....	13
2.1.5 Dampak Negatif <i>Video Games</i> .....	14
2.2 Layanan Bimbingan Kelompok .....	15
2.2.1 Pengertian Bimbingan Kelompok .....	15
2.2.2 Tujuan Bimbingan Kelompok .....	17
2.2.3 Manfaat Bimbingan Kelompok .....	19
2.2.4 Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok .....	20
2.2.4.1 Tahap Pembentukan .....	21
2.2.4.2 Tahap Peralihan .....	22
2.2.4.3 Tahap Kegiatan.....	22
2.2.4.4 Tahap Pengakhiran .....	23
2.3 Kajian Penelitian Sebelumnya .....	24
2.4 Kerangka Berfikir .....	25
2.5 Hipotesis Tindakan .....	28

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	29
3.2 Variabel Penelitian .....	29
3.3 Rancangan Penelitian .....	30
3.3.1 Siklus I .....	32
3.3.1.1 Tahap Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	32

3.3.1.2 Tahap Pelaksanaan ( <i>Acting</i> ) .....	32
3.3.1.3 Tahap Pengamatan ( <i>Observing</i> ) .....	33
3.3.1.4 Tahap Refleksi ( <i>Reflecting</i> ) .....	33
3.3.2 Siklus II .....	34
3.3.2.1 Tahap Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	34
3.3.2.2 Tahap Pelaksanaan ( <i>Acting</i> ) .....	34
3.3.2.3 Tahap Pengamatan ( <i>Observing</i> ) .....	35
3.3.2.4 Tahap Refleksi ( <i>Reflecting</i> ) .....	35
3.4 Prosedur Penelitian .....	35
3.4.1 Metode Wawancara .....	36
3.4.1.1 Pengertian Wawancara .....	36
3.4.1.2 Jenis-Jenis Wawancara .....	37
3.4.1.3 Sumber Wawancara .....	38
3.4.2 Metode Observasi .....	38
3.4.2.1 Pengertian Observasi .....	38
3.4.2.2 Bentuk-Bentuk Observasi .....	39
3.4.3 Metode Dokumentasi .....	40
3.4.3.1 Pengertian Dokumentasi .....	40
3.5 Analisis Data .....	41

## BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Siklus I .....	43
--------------------	----

4.2 Siklus II .....	54
4.3 Simpulan .....	70
4.4 Uji Hipotesis Tindakan .....	71

## BAB V PEMBAHASAN

5.1 Siklus I .....	76
5.2 Siklus II .....	77

## BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan .....	79
6.2 Saran .....	80

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Peneliti Pada Siklus I.....	45
4.4 Hasil Observasi Siswa Pada Saat Bimbingan Kelompok Siklus I.....	48
4.5 Hasil Observasi Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> Pada Siklus I.....	50
4.6 Hasil Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> Pada Siklus I.....	51
4.7 Diagnosis Kelemahan Tindakan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus I.....	54
4.8 Rencana Perbaikan Ketidaktepatan Pada Siklus I.....	56
4.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Peneliti Pada Siklus II .....	58
4.10 Hasil Observasi Siswa Pada Saat Bimbingan Kelompok Siklus II.....	59
4.11 Hasil Observasi Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> Pada Siklus II ....	61
4.12 Hasil Observasi Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> Pada Siklus II ....	62
4.13 Hasil Peningkatan Observasi Aktivitas Siswa Pada Saat Bimbingan Kelompok Siklus I dan Siklus II.....	64
4.14 Peningkatan Hasil Observasi Indikator Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> Pada Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II.....	66



4.15 Hasil Akhir PTK BK Dalam Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> .....	68
5.1 Hasil Akhir PTBK Adanya Peningkatan Dalam Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> .....	70

### DAFTAR GAMBAR/BAGAN/DIAGRAM

Gambar/Bagan/Diagram	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	27
4.1 Analisis Aktivitas Siswa Pada Saat BKP Siklus I Dan Siklus II.....	65
4.2 Analisis Peningkatan Mengurangi Dampak Negatif <i>Video Games</i> Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II.....	67



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Subyek Penelitian.....	84
2. Pedoman Observasi Siswa Pada Siklus I.....	85
3. Pedoman Observasi Siswa Pada Siklus II.....	87
4. Pedoman Wawancara Pra PTBK.....	89
5. Pedoman Wawancara PTBK.....	91
6. Pedoman Observasi BKP Peneliti Siklus I Pertemuan 1.....	93
7. Pedoman Observasi BKP Peneliti Siklus I Pertemuan 2.....	95
8. Pedoman Observasi BKP Peneliti Siklus I Pertemuan 3.....	97
9. Pedoman Observasi BKP Peneliti Siklus II Pertemuan 1.....	99
10. Pedoman Observasi BKP Peneliti Siklus II Pertemuan 2.....	101

11. Pedoman Observasi BKP Peneliti Siklus II Pertemuan 3.....	103
12. Pedoman Observasi BKP Anggota Siklus I Pertemuan 1.....	105
13. Pedoman Observasi BKP Anggota Siklus I Pertemuan 2.....	107
14. Pedoman Observasi BKP Anggota Siklus I Pertemuan 3.....	109
15. Pedoman Observasi BKP Anggota Siklus II Pertemuan 1.....	111
16. Pedoman Observasi BKP Anggota Siklus II Pertemuan 2.....	113
17. Pedoman Observasi BKP Anggota Siklus II Pertemuan 3.....	115
18. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 1.....	117
19. Resume Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 1.....	120
20. Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Siklus I Pertemuan 1.....	122
21. Materi Bimbingan Kelompok.....	124
22. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	126
23. Resume Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	129
24. Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Siklus I Pertemuan 2 .....	131
25. Materi Bimbingan Kelompok.....	133
26. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 3.....	134
27. Resume Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 3.....	137
28. Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Siklus I Pertemuan 3.....	139
29. Materi Bimbingan Kelompok.....	141
30. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 1.....	144
31. Resume Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 1.....	147

32. Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Siklus II Pertemuan 1.....	149
33. Materi bimbingan kelompok .....	151
34. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 2.....	153
35. Resume Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 2.....	156
36. Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi Analisis Dan Tindak Lanjut Siklus II Pertemuan 2.....	158
37. Materi Bimbingan Kelompok.....	160
38. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 3.....	161
39. Resume Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 3.....	164
40. Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi Analisis Dan Tindak Lanjut Siklus II Pertemuan 3.....	166
41. Materi Layanan Bimbingan Kelompok.....	168
<b>42. Daftar Riwayat Hidup.....</b>	<b>171</b>
<b>43. Surat Pernyataan Penulis.....</b>	<b>172</b>

